

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta gaya belajar generasi Z yang cenderung visual dan interaktif. Dalam konteks ini, pendidikan menghadapi tantangan baru dalam menanamkan nilai dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak, perlu dikembangkan melalui media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital agar nilai-nilai moral dapat disampaikan secara efektif dan menarik.

Secara umum, pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengubah sifat dan perilaku individu atau kelompok (peserta didik) dalam rangka mendewasakan mereka melalui pelatihan dan pengajaran. Pendidikan melibatkan serangkaian proses, persiapan, dan metode mendidik. Secara lebih spesifik, pendidikan mencakup transfer nilai-nilai oleh pendidik yang mencakup perubahan sikap, perilaku, dan kemampuan kognitif peserta didik, baik secara kelompok maupun individu, menuju kedewasaan optimal.<sup>1</sup> Pendidikan, dalam arti yang lebih luas, adalah proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik serta membantu mereka mencapai kedewasaan. Dalam hal ini menuntut ilmu

---

<sup>1</sup> Abd Rahman Et Al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1–8.

tentunya sangat penting bagi manusia sebagaimana firman Allah Swt dalam surah Al- Mujaddalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan upaya yang disadari dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuan pendidikan ini adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup> Berdasarkan kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates kediri peserta didik menunjukkan tingkat kejenuhan tinggi selama proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Saat poses pembelajaran banyak peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga saat guru memberikan pertanyaan, banyak siswa yang belum bisa

---

<sup>2</sup> Annisa Nidaur Rohmah, “Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar),” *Cendekia Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09.02 (2017), 193–210.

menjawab. Selain itu, hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah dan perlu mendapatkan perhatian serius dari pendidik. Media pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran yaitu menggunakan e-book, yang dirasa kurang menarik sehingga siswa kurang memiliki minat untuk belajar dan akhirnya dapat berpengaruh pada pemahaman peserta didik. Pemahaman merupakan suatu tingkat hasil proses belajar yang indikatornya yaitu individu belajar dapat menjelaskan atau mendefinisikan suatu informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Perkembangan dalam bidang pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai macam model pembelajaran, begitu juga mengubah cara orang belajar dalam mengakses berbagai informasi serta dalam menjelaskan informasi. Dalam pendidikan kecanggihan teknologi menuntut kepada pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam memberikan ilmu pengetahuan dan mencerdaskan peserta didik di era globalisasi. Teknologi dapat digunakan sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran yang efektif dan mampu mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran modern sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik (Teacher-Centered), tetapi menjadi sasaran pembelajaran berpusat pada siswa.<sup>3</sup> Dunia pendidikan tidak terlepas

---

<sup>3</sup> Mujahida Mujahida Dan Rus'an Rus'an, "Analisis Perbandingan Teacher Centered Dan Learner Centered," *Scolae: Journal Of Pedagogy*, 2.2 (2019), 323–31.

dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Kata media merupakan bentuk jamak dari “Medium”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.<sup>4</sup> Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>5</sup> Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi

---

<sup>4</sup> Muhammad Akhsanul Husna, “Optimalisasi Media Pembelajaran ( Bukti Nyata Penanaman Nilai Agama Dan Langkah Peningkatan Kualitas Pembelajaran Agama Islam ),” *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas Dan Intelektualitas*, 1.1 (2018), 1–16.

<sup>5</sup> Septy Nurfadhilah, Siti Fadhilatul Barokah, Et Al., “Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan,” *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.1 (2021), 149–65.

pengajaran yang terdiri dari buku prtunjuk penggunaan,komik digital, proyektor,dan laptop.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.<sup>6</sup> Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.<sup>7</sup>

Untuk memajukan kehidupan, manusia harus terus memperhatikan dan mengembangkan pendidikan karena ilmu memiliki peran yang sangat penting, sesuai dengan perintah Allah SWT. Ilmu tidak hanya memiliki manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi sarana yang dapat mengangkat derajat manusia di sisi Allah. Dalam konteks pendidikan, hal ini diwujudkan melalui pengendalian diri dari berbagai dorongan berlebih yang tampak dalam ucapan, tindakan, maupun pola pikir. Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak perlu diarahkan tidak hanya untuk menambah pengetahuan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai akhlak terpuji melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman, agar peserta didik mampu

---

<sup>6</sup> Andi Dalam Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 5.

<sup>7</sup> Ahmad Sopian, 'Manajemen Sarana Dan Prasarana', *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 4.2 (2019), 43–54.

memahami serta mengamalkan ilmu secara bijak dalam kehidupan sehari-hari. Media juga memainkan peran penting dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memicu minat dan motivasi baru pada siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta memberikan dampak psikologis yang positif.<sup>8</sup>

Untuk mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman siswa, maka seorang guru harus memanfaatkan media pembelajaran. Karena, salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>9</sup> Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi dengan penyajian media pembelajaran yang menarik.

Seorang pendidik perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan media selama proses pembelajaran. Untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tetap sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, serta mencegah kebosanan peserta didik, sangat penting bagi guru untuk

---

<sup>8</sup> Septy Nurfadhillah Et Al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii," *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), 243–55.

<sup>9</sup> Lemi Indriyani, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2.1 (2019), 19.

menggunakan media yang bervariasi. Meskipun seharusnya guru telah menguasai kompetensi penggunaan media pembelajaran dengan baik, kenyataannya banyak guru yang belum memanfaatkan berbagai jenis media secara optimal, sehingga proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Media adalah salah satu elemen komunikasi yang berfungsi sebagai penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi. Istilah “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”. Meskipun pengertian media sangat luas, dalam konteks ini kita membatasi pada media pendidikan, yaitu alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, dua elemen yang sangat penting adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Keduanya saling terkait, di mana pilihan metode pengajaran tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan.<sup>10</sup> Meski begitu, salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang berperan dalam membentuk iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.<sup>11</sup> Pada tahap orientasi pembelajaran, media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan

---

<sup>10</sup> Junaidi Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3.1 (2019), 45–56.

<sup>11</sup> Voni Nurhidayati Nurhidayati Et Al., “Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa,” *Jurnal Binagogik*, 10.2 (2023), 99–106.

keefektifan proses pengajaran serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat memperdalam pemahaman siswa, menyajikan data dengan cara yang menarik dan terpercaya, mempermudah interpretasi data, dan meringkas informasi.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan atau lambat dalam memahami materi yang disampaikan melalui teks atau secara verbal. Namun, masih banyak guru atau pendidik yang belum memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Mengandalkan e-book tidak cukup diperlukan pendekatan baru dalam menyampaikan materi. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat penting agar peserta didik lebih termotivasi dan memahami materi dengan baik. Dengan pertimbangan di atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan media dengan menggunakan komik sebagai alat pembelajaran. Menurut Hurlock, komik adalah media yang dapat menyediakan model untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak.

Sebagai bentuk kebaruan (novelty), media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Komik Bergerak (Motion Comic)* atau *Komik Video* yang memanfaatkan unsur multimedia digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik. Berbeda dari komik digital biasa yang harus digulir dan dibaca manual, format video membuat cerita mengalir otomatis sehingga membantu menjaga fokus pembaca.

Komik juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, penyampai cerita dan pesan, serta dapat mencakup materi ilmiah, mirip dengan genre sastra anak lainnya. Sementara itu, menurut Scott McCloud, komik adalah kumpulan gambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menciptakan respons estetis. Teks dalam komik diatur secara sistematis, menghubungkan gambar (simbol visual) dengan kata-kata (simbol verbal). Gambar dalam komik adalah gambar-gambar statis yang tersusun berurutan dan saling terkait untuk membentuk sebuah cerita. Sudjana dan Rifai menambahkan bahwa komik dapat digunakan sebagai bahan ajar karena dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, minat belajar siswa, dan merangsang minat apresiasi siswa.<sup>12</sup> Komik memiliki kelebihan dalam pembelajaran dengan efektivitas yang menguntungkan.

Media ini dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan merangsang minat baca, menjadikannya potensi untuk pengembangan sebagai media pembelajaran. Komik menyajikan materi akhlak terpuji dalam gambar kartun yang jelas, dapat dinikmati berbagai usia, dan memungkinkan guru menjelaskan materi secara visual. Sebagai media inovatif, komik meningkatkan keterlibatan emosional, yang berdampak positif pada memori dan daya ingat materi.<sup>13</sup>

Pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Namun, dalam

---

<sup>12</sup> Ilmi Solihat, Ibnu Wahid, Dan Dase Erwin Juansah, "Representasi Kritik Dalam Komik Daring Tahilalats Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3.1 (2020), 192–204.

<sup>13</sup> Aini Indriasih Et Al., "Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini," *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10.2 (2020), 154–62.

praktiknya, pemahaman ini sering kali menjadi tantangan, khususnya pada mata pelajaran seperti Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi metode, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Dari hasil temuan peneliti pada saat observasi awal, diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 76, dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 68. Kondisi tersebut berdampak pada berkurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak. Proses belajar yang seharusnya lebih menyenangkan kurang terasa bagi siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri. Ibu Anik menjelaskan bahwa pembelajaran siswa di madrasah tersebut masih menggunakan metode kooperatif dan kolaboratif, dengan media e-book yang sering digunakan oleh guru maupun siswa sebagai sumber belajar di kelas. Namun, selama proses pembelajaran, banyak siswa yang kurang aktif karena minimnya motivasi belajar Akidah Akhlak, dan masih banyak yang acuh terhadap tugas yang diberikan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.<sup>14</sup>

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya kendala dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Hasil observasi peneliti selama pembelajaran di kelas VII mendukung pandangan

---

<sup>14</sup> 'Wawancara Dengan Guru Akidah Akhlak Mts Miftahul Huda Ibu Anik Pada Tanggal 13 September 2024.'

tersebut. Ketika guru memberikan pertanyaan pemantik untuk menguji pemahaman siswa, hanya sedikit yang bersedia menjawab. Selain itu, selama penyampaian materi, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat perhatian yang rendah terhadap pembelajaran. Sebagian terlihat berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau bahkan tidur di kelas. Permasalahan ini semakin terlihat ketika guru memberikan tugas. Banyak siswa yang memilih untuk menyontek, yang diduga disebabkan oleh rendahnya tingkat pemahaman terhadap materi Akidah Akhlak yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajar, tetapi juga dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.<sup>15</sup>

Kondisi ini menjadi perhatian penting karena pemahaman terhadap materi merupakan dasar bagi siswa untuk dapat menerapkan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman peserta didik serta mencari solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak.

Konsep komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Komik Bergerak (Motion Comic) atau Komik Video, yang secara khusus dirancang sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas

---

<sup>15</sup> ‘Observasi Pembelajaran Akidah Akhlak Mts Miftahul Huda Pada Tanggal 13 September 2024.’

VII MTs Miftahul Huda. Media ini memanfaatkan teknologi visual multimedia yang diintegrasikan dengan nilai-nilai pendidikan Islam untuk menyajikan materi Akidah Akhlak tentang akhlak terpuji, meliputi Taubat, Taat, Istiqamah, dan Ikhlas. Berbeda dengan komik digital konvensional, produk ini berbentuk video dengan alur cerita yang bergerak secara otomatis sehingga efektif dalam mempertahankan fokus siswa generasi digital yang lebih menyukai tampilan visual.

Proses pembuatannya dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pembuatan sketsa manual, penelusuran (tracing) menggunakan aplikasi IbisPaint X, dan penyempurnaan desain akhir dengan Canva. Komik video ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop maupun smartphone, serta dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan buku panduan penggunaan media komik digital, sehingga menjadi sarana belajar yang interaktif, efektif, dan kontekstual.

Menjawab hasil kesimpulan dari permasalahan di atas maka peneliti menawarkan solusi berupa media komik digital. Karena pembelajaran model seperti ini sudah dirasakan terbukti dan teruji validasinya. Dengan melihat penelitian terdahulu yang *pertama* berjudul “Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di MI Al-Qur’an Kediri”.<sup>16</sup> Didalam penelitian itu disebutkan hasil dari penelitian yang menunjukkan

---

<sup>16</sup> Pemahaman Siswa, “Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Mi Al-Qur ’ An Kediri Nazhifatul Ulfah Pascasarjana Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung Agus Purwowododo Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Penggunaan Media Pembelajaran Sesuai Dengan Paradigma Student Centered Learning Yang Mana Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dan Guru Tidak Lagi Menjadi Pusat Informasi Melainkan Lebih Berperan Sebagai Fasilitator Dan Mediator . 8 Paradigma Tersebut Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah,” 8.3 (2024), 1223–37.

proses validasi melalui hasil persentase yang mencapai 86%, 58%, dan 80% pada validator ahli media dan 92%, 78%, dan 78% pada validator ahli materi. Adapun perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan rencana peneliti yang akan diteliti, terletak pada objeknya, apabila penelitian yang dilakukan oleh Nazhifatul Ulfah dan Agus Purwowododo tertuju pada Siswa MI Al-Qur'an Kediri. Maka, penelitian yang dilakukan peneliti saranya siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir.

Perbedaan penelitian terdahulu yang *kedua* berjudul “Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak Sabelak Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Kelas II”.<sup>17</sup> Pada penelitian tersebut persentase kepraktisan produk sebesar 91,29% yang tergolong pada kategori sangat praktis. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang diteliti terletak pada objeknya, apabila penelitian yang dilakukan oleh Nisa Khoerunajah, Farah Nur Fadhilah, Aning Novita, dan Ani Nur Aeni tertuju pada Sd Kelas II. Maka, penelitian yang dilakukan oleh peneliti menargetkan siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir.

Perbedaan penelitian terdahulu yang *ketiga* berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD”.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini, ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 91% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar

---

<sup>17</sup> Nisa Khoerunajah Et Al., “Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak ‘Sabelak’ Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Kelas Ii,” *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 3.1 (2022), 71–81.

<sup>18</sup> Ingrid Shelly Syilviana Dan Lativa Qurrotani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sd,” *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11.1 (2024), 1–9.

92% dengan kategori yang sama. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada materi yang diteliti, di mana penelitian sebelumnya berfokus pada materi peninggalan sejarah, sedangkan penelitian ini meneliti materi akhlak terpuji. Selain itu, objek penelitian juga berbeda. Jika penelitian oleh Ingrid Shelly Syilviana dan Lativa Qurrotaini ditujukan kepada siswa kelas IV SD, penelitian ini menargetkan siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis maka penulis mendapatkan titik fokus masalah terhadap minat baca siswa yang rendah. Maka penulis memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik berupa komik sebagai media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Akhlak Terpuji Kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri”. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak terpuji di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Akhlak Terpuji Kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri berdasarkan paparan yang ditulis di latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital untuk pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dengan ini tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir Wates Kediri.

### **D. Spesifikasi Produk**

Media yang dikembangkan adalah Komik, yang mana tidak hanya berisi tulisan saja tetapi dilengkapi dengan gambar yang menarik. Media ini dibuat untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi akhlak terpuji. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Komik Bergerak (Motion Comic) atau Komik Video memanfaatkan unsur multimedia digital untuk menghadirkan pengalaman yang lebih hidup dan menarik. Berbeda dari komik digital biasa yang harus digulir dan dibaca manual, format video membuat cerita mengalir otomatis sehingga membantu menjaga fokus pembaca.
2. Komik berbasis digital menampilkan cerita menarik dengan pesan moral dan dilengkapi lembar kerja peserta didik (LKPD), yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.
3. Komik digital ini menyajikan materi akhlak terpuji, yaitu tentang taubat, taat, istiqomah, dan ikhlas.
4. Disetiap lembarnya akan di desain semenarik mungkin, dengan gambar-gambar animasi dan penjelasan yang menarik. Dengan ini diharapkan media yang akan dikembangkan akan disukai oleh siswa khususnya kelas VII Madrasah Tsanawiyah.
5. Kombinasi antara gambar dan teks dalam komik yang sederhana membantu menyederhanakan konsep yang rumit, sehingga lebih mudah dipahami siswa.
6. Karakter-karakter dalam komik sering kali menunjukkan berbagai ekspresi, yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak atau situasi sosial dengan lebih baik.

7. Komik dapat memicu imajinasi siswa dan mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif.
8. Komik yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini didesain dengan cara manual menggunakan kertas setelah itu dilanjutkan dengan proses tracing menggunakan aplikasi IbisPaint X. Komik yang dikembangkan memiliki ukuran 21 cm x 29,7 cm atau 8,27 inci x 11,69 inci sesuai dengan ukuran kertas A4. Komik ini dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai elemen visual seperti panel, ilustrasi, dan teks, sehingga menghasilkan tampilan komik yang menarik dan profesional.
9. Buku panduan penggunaan komik digital.

Pengembangan media komik sebagai alat pembelajaran diharapkan menjadi inovasi penting bagi pendidik, terutama dalam pendidikan agama Islam. Komik mempermudah penyampaian materi akhlak terpuji secara visual, menarik minat siswa, serta memudahkan pemahaman konsep moral. Selain itu, komik menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif, sehingga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Keunggulan komik digital meliputi kemampuannya menarik minat belajar, memberikan visualisasi materi yang jelas dan menarik, serta fleksibilitas akses yang memungkinkan siswa belajar kapan saja. Media ini juga mendukung kreativitas dengan merangsang imajinasi dalam memahami situasi moral secara kreatif. Alur cerita yang menarik

memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi yang disampaikan, serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang mengurangi kebosanan. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, komik digital diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap akhlak terpuji dengan lebih efektif dan menyenangkan.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pembelajaran akidah akhlak seharusnya berlangsung dengan cara yang menyenangkan, mudah dimengerti, dan tidak membuat siswa merasa bosan di kelas. Namun, kenyataannya masih ada siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pelajaran, seperti berbicara dengan teman, tidak serius, malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan bersikap kurang hormat kepada guru.

Model pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang menarik, cenderung tradisional, atau hanya menggunakan satu metode pengajaran, menyebabkan siswa kehilangan minat belajar di kelas. Guru perlu lebih memperhatikan minat belajar siswa, agar mereka dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan.<sup>19</sup> Dalam hal ini Peneliti mendesain pembelajaran di kelas dengan bantuan media pembelajaran berupa komik yang diharapkan nantinya dengan media komik ini siswa akan lebih fokus dan lebih merespon pembelajaran yang di sampaikan.

---

<sup>19</sup> Sani Susanti And Others, 'Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Pedagogik Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2.2 (2024), 86–93.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media saat tahap validasi memiliki hasil yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu proses belajar siswa dengan efektif.
- b. Media komik digital yang dikembangkan mampu menarik minat siswa untuk belajar sehingga pemahaman siswa meningkat.
- c. Dengan media komik digital dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi dengan mudah dan praktis

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media komik digital yang akan dikembangkan terbatas hanya terkait materi akhlak terpuji dan terbatas di kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

## **G. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran atau pemahaman istilah, maka peneliti menyatakan definisi istilah sebagai berikut :

### 1. Media Pembelajaran Komik Digital

Media Pembelajaran Komik Digital adalah media visual yang menampilkan cerita bergambar dalam panel, dengan dialog yang biasanya ditampilkan dalam balon komik yang terhubung dengan karakter.

## 2. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan siswa untuk mengerti sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat.

## 3. Akhlak Terpuji

Akidah Akhlak adalah cabang ilmu pendidikan Islam yang meliputi akidah (keyakinan pada dasar agama) dan akhlak (perilaku etika dan moral), yang mengajarkan keyakinan yang benar dan perilaku sesuai ajaran Islam.

## **H. Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan terhadap pengembangan Komik. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut,

*Pertama*, penelitian menggunakan metode penelitian Research and Development (Penelitian dan Pengembangan), oleh Nazhifatul Ulfah dan Agus Purwowidodo bentuk jurnal tahun 2024 dengan judul “Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Mi Al-Qur’an Kediri”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa komik digital sebagai media pembelajaran IPS di Kediri, serta mengevaluasi kelayakan output hasil validasi media tersebut. Penilaian dilakukan dari aspek media dan materi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan penerapan pre-test dan post-test yang telah divalidasi oleh para ahli, data dianalisis menggunakan teknik skala Likert. Pada pengembangan ini

ada aspek yang terkait, kualitas dalam media tersebut mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini ditandai oleh hasil dari proses validasi pasca-pengembangan melalui pengukuran pada aspek materi dengan hasil persentase sebesar 92 %, 78 %, dan 78 % dan 86 %, 58 %, dan 80 % pada validator ahli media. Selanjutnya uji coba diketahui 3 siswa dengan persentase 76% (dalam kategori efektif). Dan untuk kelas eksperimen diketahui tidak terdeteksi siswa dengan persentase < 40% (dalam kategori tidak efektif), tidak terdeteksi juga siswa dengan persentase antara 40% - 55% (dalam kategori kurang efektif), terdeteksi 4 siswa dengan persentase antara 56% - 75% (dalam kategori cukup efektif) dan 15 siswa dengan persentase >76% (dalam kategori efektif).<sup>20</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode yang sama-sama menggunakan RnD (Research and Development). Namun, perbedaannya terletak pada materi, sasaran, dan objek penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Nazhifatul Ulfah dan Agus Purwowidodo berfokus pada materi IPS di MI Al-Qur'an Kediri, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan materi Akhlak Terpuji dalam mata pelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir.

*Kedua*, Penelitian menggunakan metode Desain & Development (D&D) dengan pendekatan kualitatif, oleh Nisa Khoerunajah, Farah Nur Fadhilah, Aning Novita, Ani Nur Aeni bentuk jurnal 2022 yang berjudul

---

<sup>20</sup> Agus Purwowidodo Ulfah Nazhifatul, "Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Mi Al-Qur'an Kediri," *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. 3,1 (2024), 1223–1237.

“Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak “Sabelak” Sebagai Media Pembelajaran PAI di Sd Kelas II” guna tujuannya menghasilkan produk komik digital yang dapat diakses melalui ponsel pintar dan perangkat keras lain seperti laptop atau komputer serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Serta memaparkan hasil Persentase kepraktisan media pembelajaran komik digital SABELAK yang diperoleh dari respon guru tergolong pada kategori sangat praktis dengan nilai sebesar 92.5% dan penyebaran angket terhadap siswa secara umum diperoleh persentase kepraktisan produk sebesar 91,29% yang tergolong pada kategori sangat praktis. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa media komik digital sangat praktis untuk digunakan bagi peserta didik di tempat tersebut.<sup>21</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabelnya, yaitu keduanya membahas dan menghasilkan produk berupa media komik digital. Namun, perbedaannya terletak pada metode, model, dan objek penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa Khoerunajah, Farah Nur Fadhilah, Aning Novita, dan Ani Nur Aeni menggunakan metode Desain & Pengembangan (D&D) dengan pendekatan kualitatif di SD kelas II. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan model ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) yang diterapkan di MTs Miftahul Huda Silir.

---

<sup>21</sup> Nisa Khoerunajah Et Al. “Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak ‘Sabelak’ Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Kelas Ii,” *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 3.1 (2022) 71–81.

*Ketiga*, Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), oleh Ingrid Shelly Syilviana dan Lativa Qurrotaini bentuk jurnal 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD” guna tujuannya menghasilkan media komik digital. Sekaligus memaparkan hasil validasi dari aspek media, materi, dan bahasa. Tahapan penilaian dari respon guru memperoleh presentase 91%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Sementara itu, respon siswa menghasilkan nilai 84% pada kelompok kecil dan 96% pada kelompok besar. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran IPS untuk materi peninggalan sejarah.<sup>22</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode yang sama-sama menggunakan RnD (*Research and Development*) dan model ADDIE. Namun, perbedaannya terletak pada materi dan objek penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Ingrid Shelly Syilviana dan Lativa Qurrotaini berfokus pada materi peninggalan sejarah di kelas IV SD, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada materi akhlak terpuji di MTs Miftahul Huda Silir.

*Keempat*, peneliti menggunakan penelitian *Research & Development*. Penelitian menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan

---

<sup>22</sup> Ingrid Shelly Syilviana Dan Lativa Qurrotani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sd,” *Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11.1 (2024), 1–9.

kuantitatif, oleh Vilia K. Tiolung, Juliana M. Sumilat , Deysti T. Tarusu bentuk jurnal tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar”, guna mendapatkan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca, komik yang dibuat sangat menarik, uraian materi yang dituliskan sangat jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas rendah, serta warna animasi dan objek pada komik sangat jelas. Media komik yang dikembangkan valid dan juga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa di Sekolah. Bukti kelayakan media komik pendidikan untuk kelas 2 Sekolah Dasar ditunjukkan oleh hasil validasi para ahli. Validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata skor 89,06%, yang termasuk dalam kategori "Layak." Validasi dari ahli media menunjukkan rata-rata skor 92,18%, dan validasi dari ahli bahasa juga menghasilkan rata-rata skor 92,18%, keduanya berada dalam kategori "Layak."<sup>23</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode yang sama-sama menggunakan RnD (*Research and Development*) dan produk yang dihasilkan berupa media komik digital. Perbedaannya terletak pada pendekatan, tujuan, dan objek penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Vilia K. Tiolung, Juliana M. Sumilat, dan Deysti T. Tarusu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

---

<sup>23</sup> Vilia K Tiolung, Juliana M Sumilat, Dan Deysti T Tarusu, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Vilia K. Tiolung , Juliana M. Sumilat , Deysti T. Tarusu Universitas Negeri Manado,” 9.July (2023), 730–741.

Sementara itu, peneliti menggunakan pendekatan ADDIE untuk meningkatkan pemahaman siswa di MTs Miftahul Huda Silir.

*Kelima*, penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap pengembangan yaitu (1) tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap desain (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Development*), (4) tahap implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*), oleh Chindi Nur Fuaody, Indry Anggraeni, Lira Maulidia, dan Ani Nur Aeni dengan bentuk jurnal 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital “KEMORIS” (Komik Etika Moral Islam) tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD”. Hasil penilaian dari validasi ahli menunjukkan bahwa media komik digital kemoris memiliki rata-rata skor sebesar 97,085%, yang menempatkannya dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang masing-masing memberikan nilai tinggi, dengan ahli media mendapatkan 96,67% dan ahli materi 97,5%.<sup>24</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode yang sama-sama menggunakan RnD (*Research and Development*) dan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada materi, tujuan, dan objek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Chindi Nur Fuaody, Indry Anggraeni, Lira Maulidia, dan Ani Nur Aeni

---

<sup>24</sup> Chindi Nur Fuaody And Others, ‘Pengembangan Media Komik Digital “ Kemoris ” ( Komik Etika Moral Islam ) Tentang Menghormati Dan Berbakti Kepada Orang Tua Pada Pembelajaran Pai Kelas 3 Sd’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.2 (2024), 17021–35.

berfokus pada materi Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI di kelas 3 SD, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada materi Akhlak Terpuji untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir.

*Keenam*, Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan oleh Komang Alit Darma Adnyani, I Made Citra Wibawa, dan I Gede Margunayasa, dan dipublikasikan dalam jurnal tahun 2021 berjudul “Alternative Energy Sources on Digital Comic Media”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran digital dalam bentuk komik untuk pembelajaran IPA, khususnya pada topik sumber energi alternatif, untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan meningkatkan efektivitas dan validitas media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata sebagai berikut: 96% dari ahli materi, 97% dari ahli media, 87% dari praktisi, dan 94% dari siswa kelas IV SD, yang semuanya dikategorikan sangat baik, sehingga komik digital ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>25</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode yang sama-sama menggunakan RnD (*Research and Development*) dan model ADDIE Perbedaan antara

---

<sup>25</sup> Komang Alit Darma Adnyani Dan I Made Citra Wibawa, “Alternative Energy Sources On Digital Comic Media,” *International Journal Of Elementary Education*, 5.1 (2021), 60.

penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada tujuan dan materi yang dikembangkan. Jika penelitian oleh Komang Alit Darma Adnyani, I Made Citra Wibawa, dan I Gede Margunayasa berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital berbentuk komik untuk mata pelajaran IPA bagi siswa kelas IV SD, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan media komik digital guna meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak terpuji di MTs Miftahul Huda Silir.

*Ketujuh*, Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang dilakukan oleh Dhiva Hafiluddin Al-Ghifary, Wasmodo Tjipto Subroto, dan Mustaji. Penelitian ini dipublikasikan dalam jurnal tahun 2024 dengan judul “*Development of Digital Comic Interactive Media Toward Primary Students Understanding of Concepts*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep materi melalui sinkronisasi pendekatan interaktif dengan kemajuan teknologi, sebagai bagian dari pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi, sebagai bagian dari pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukung untuk menciptakan pengalaman dan suasana belajar yang lebih baik. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-komik interaktif memperoleh skor rata rata 93,00%, yang tergolong dalam kategori sangat valid.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada meningkatkan pemahaman siswa rbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti peneliti ialah terletak

pada metode, materi dan saranya. Apabila penelitian yang dilakukan Dhiva Hafiluddin Al-Ghifary, Waspodo Tjipto Subroto, dan Mustaji, penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen pada materi karakteristik geografis dan kehidupan di wilayah ASEAN untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Dukuh Menanggal 01 Surabaya, sedangkan peneliti menggunakan metode RnD pada materi akidah akhlak untuk siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir.

Berdasarkan kesimpulan yang telah penulis paparkan di atas, maka penulis berpikir masih terdapat celah untuk melakukan penelitian pengembangan terkait materi akhlak terpuji di MTs Miftahul Huda Silir, yaitu pengembangan media komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa.

**Tabel 1.1 Penelitian terdahulu**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian peneliti
1.	Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di MI Al-Qur'an Kediri	Membicarakan pengembangan media pembelajaran, terutama komik digital, sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa.	Berfokus pada Ilmu Pengetahuan Sosial, sementara peneliti lebih menitikberatkan pada akhlak mulia.	Penelitian terkait media pembelajaran pada lembaga dan tempat tersebut mungkin belum pernah dilakukan sebelumnya.
2.	Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak "Sabelak"	Menyoroti penggunaan komik digital sebagai alat untuk memperdalam	SABELAK mengedepankan pengenalan akhlak yang baik, sementara peneliti mencakup	Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran

	Sebagai Media Pembelajaran PAI di Sd Kelas II	pemahaman siswa mengenai akhlak.	konteks akhlak mulia yang lebih luas, termasuk nilai-nilai yang lebih kompleks.	untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak terpuji
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD	Bertujuan mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.	Fokus pada siswa kelas IV SD, sedangkan peneliti ditujukan untuk siswa kelas VII MTs. Komik digital dalam konteks sejarah menekankan pemahaman materi konkret, sementara dalam konteks akhlak menyoroti nilai-nilai moral dan karakter.	merupakan ide yang kreatif. Meskipun pengembangan media pembelajaran digital sudah menjadi tren, fokus pada komik digital untuk pendidikan moral atau karakter memberikan nuansa baru dan spesifik. belum banyak penelitian yang menggabungkan aspek komik digital dengan pendidikan akhlak di madrasah.
4.	Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar	Bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan komik yang menarik, serta menekankan pentingnya minat dan motivasi dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.	Pada penelitian tersebut membahas kemampuan membaca dengan media komik cetak sedangkan peneliti fokus pada pemahaman akhlak terpuji. dengan media komik digital	
5.	Pengembangan Media Komik Digital “KEMORIS” (Komik Etika Moral Islam) tentang Menghormati dan Berbakti	Melibatkan siswa sebagai partisipan dalam uji coba media untuk mengukur efektivitasnya, dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran	Keduanya menggunakan komik digital, namun pendekatan penyampaian materi dan elemen desain kreatif dapat bervariasi sesuai karakteristik siswa di	

	kepada Orang tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD	berbasis komik digital.	setiap tingkat pendidikan.	
6.	Alternative Energy Sources on Digital Comic Media	Membahas pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.	Pengembangan media dalam bentuk video komik digital, sedangkan peneliti mungkin menggunakan format berbeda atau menekankan aspek visual dan naratif khas komik.	
7.	Development of Digital Comic Interactive Media Toward Primary Students' Understanding of Concepts	Bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep tertentu dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif.	Materi membahas karakteristik geografis dan kehidupan di ASEAN, sementara peneliti fokus pada akhlak terpuji.	

